

「誰のためのマンガ」から「誰についてのマンガ」へ⁽¹⁾ ——人気マンガにおける登場人物の男女比率を考察して——

ウンサーシュッツ・ジャンカーラ^{*1}

From ‘Whose Manga’ to ‘Manga about Whom’: An Examination of the Ratio of Gendered Characters in Popular Manga

UNSER-SCHUTZ, Giancarla

Abstract

Using a corpus of ten manga series, this article analyzes the impact and meaning of the ratio of male to female characters on the popular shōjo-manga and shōnen-manga genres. The data shows that shōnen-manga series tended to be unbalanced in their ratio of gendered characters, with female characters accounting for less than 20% of spoken lines on average. In comparison, while the number of characters overall was also lower, the ratio of gendered characters was relatively balanced in shōjo-manga, with female characters accounting for an average of 55% of text. From these results, one can predict that there will be a higher percentage of *yakuwari-go* (Kinsui, 2003), or stereotyped speech patterns in shōnen-manga, which is supported by the data on characters' speech patterns. The higher-use of *yakuwari-go* not only begs the question of how shōnen-manga might influence readers, and has an important impact on the stories themselves. In particular, using specific examples from the text, I show that *yakuwari-go* play an important part of creating humor in the text.

[Keywords] shōjo-manga, shōnen-manga, gender, *yakuwarigo*, characterization

1. 登場人物の数と性別を観察する意義

近年では、海外のマンガブームなどに伴い、マンガの学術的研究が進んでおり、各方面からマンガの特徴や社会的意義が吟味されている。その中でも、マンガ・ジャンルが掲載雑誌の想定されている読者層の性別によって大きく分類されていることより、ジェンダーがマンガ研究の重要なテーマの一つとなっている。ジェンダーが重視されている理由の一つは、いうまでもなくメディアが読者の社会化に大きく関わっているからである。とくに児童文学は表象的モデルとなることもあり、児童の同一化における重要な資源を提供するものである (Tetenbaum & Pearson, 1989)。しかし、メディアの影響力は児童に留まることなく、青年にも広がっている。メディアによる登場人物の描かれ方は青年の持つ社会的世界観を強化し、多くの読者に統一した世界観を提供する (Peirce, 1997)。同様に、マンガが読者の社会化に影響を及ぼしていると考えられる。とくにジャンルがジェンダーによって分類されていることを踏まえると、マンガにおけるジェンダーの描写法が、読者の性役割やジェンダーに関係する価値観とかかわっている可能性がある。

しかし、ジェンダーに着目したマンガ研究には登場人物の性格や容姿、物語のテーマ等に焦点を当てたものが多いのに対し、登場人物に関わる根本的な問題、すなわち登場人物の男女比率と物語内の役割がほとんど取り扱われてこなかった。一方で、メディアにおける登場人物の描かれ方等が、ジェンダーに対する考え方の形成に影響を及ぼすことがあると多くの研究者に指摘されている (Signorielli & Bacue, 1999; Weitzman, Eifler, Hokada, & Ross, 1972)。その中で、とくに Weitzman et al (1972) が初めて英語圏の絵本における男女の登場人物の割合を算出しており、女性登場人物が少

* 1 立正大学心理学部専任講師

なく、男女共に登場人物の表現法が概ねステレオタイプのであることを証明している。その後、海外では登場人物の男女比率に着目した研究が多く見られ、メディアにおけるジェンダー・ステレオタイプを検討する重要なデータのひとつとなっている (Clark, 2002)。

メディアにおける登場人物の男女比率に偏りが見られること、またステレオタイプに基づいた描写が多いことが、受け手に二重に否定的な影響を及ぼすことがあると推測できる。一方では、Gross (1991, p190) が指摘するように、表現されない、つまりそもそも登場人物として現れないことは「大きな物質的・政治的権力地盤を持たないグループの無力なステータスが維持されることに繋がる」。そのため、女性登場人物のいない絵本は、ただ単に男性の多い物語を描写しているだけなのではなく、女性が下位的社会的地位に置かれていることを当然かのように表すことによって、次の世代に同価値観を持たせようとしている。他方では、メディアの表現が我々の内面的な価値観のみならず、行動そのものにも影響を及ぼすことがあり、ステレオタイプの影響力がことに強い。これは、Davies, Spencer, Quinn & Gerhardtstein (2002) および Davies, Spencer & Steele (2005) がステレオタイプの女性像が描かれているテレビCMを被験者に提示した結果、女性被験者の仕事に対する意志や事後テストでのパフォーマンスが低下したという報告から明らかになった。つまり、「見る」という受身的な形でステレオタイプに触れるだけでも、ステレオタイプを無意識に内面化し、行動が左右させられることがある。

上記を考慮すると、マンガにおける登場人物の描かれ方が読者に何らかの影響を及ぼしている可能性が高いが、十分に検討なされてきたとは言い難い。武田 (1998) の『子どものとも』に関する研究や大場 (2001) の日本語教育教材における登場人物の分析から、日本のメディアにおいても男女比率に格差が見られることが多いと示されているが、これらを除き、日本のメディアと登場人物の男女比率を検討したものがいまだに少ない。マンガを取り扱った比較的稀な例として、斎藤 (2001) の『紅一点論』が挙げられる。当書によると、マンガをはじめとする多くの子供向けメディアでは、多くの男性登場人物の中で女性の登場人物が一人のみ、つまり当書の題名でいう「紅一点」に留まることが多い。しかし、斎藤自身が指摘するように、1990年代よりメディアの業界が大きく変化しているため、改めて検討すべき問題である。

以上の問題を踏まえ、本稿では、筆者が蓄積したコーパス、すなわちマンガから文字情報を抽出し作成したデータベースを用い、少年マンガと少女マンガにおける登場人物の比率を明らかにした上、その比率が、各ジャンルにおける女性と男性の登場人物の重要性について示している意味を考察する。コーパスを用いた理由の一つは、登場人物の数のみならず、登場人物の台詞の量およびその中身が計算・確認可能だからである。男女の登場人物の数を見るだけでも、マンガにおけるジェンダーの在り方に関する大きなヒントが得られるが、台詞の量を参考にすることによって、登場人物が物語にどの程度貢献しているのかを把握することができ、男女の物語内の役割上の重要性が明らかになる。生理的に話すことのできない登場人物や、性格的に無口だという設定の登場人物もいるが、通常、他の登場人物との交流が、会話を通じて表現されるものである。会話に参加しない、つまり台詞がほとんどないことは、それだけ他の登場人物との関係性が薄く、物語内の役割もさほど重要ではないと言えよう。反対に、台詞が多ければ多いほど、他の登場人物と頻繁に関わっているのみならず、読者の目に入ることがより多いことから、重要な登場人物だと考えられるであろう。よって、本調査では、性別による量の分布も、分析の対象とした。

分析の結果、少年マンガでは登場人物の男女率が不均等で、女性の登場人物が極めて少ないだけでなく、全台詞の20%も満たないことが明かになった。少年マンガと比較して、少女マンガの登場人物の全数が少ないが、男女の割合が比較的均等で、女性登場人物が全台詞の約55%を占めている。この結果は、登場人物の表現法とステレオタイプに大きな意味を持っている。近年、金水 (2003) の役割語、すなわち登場人物のイメージと強い関係のある言葉遣いとその使用法が、マンガ研究において大きく注目されている。しかし、役割語に関する研究から得られた知恵を参考にすれば、物語にさほど重要ではない、周辺的な登場人物の方が、ステレオタイプの言葉遣いになりやすいようである。台詞の量で物語内の重要性について推測することができるのであれば、その延長線で台詞の量である登場人物がステレオタイプの言葉遣いを用いる可能性が高いと推測することができるはずである。本調査の結果で換言すれば、女性の登場人物の出現率・発話率が非常に低いことより、少年マンガでは、ことに女性の登場人物の言葉遣いがステレオタイプのだと推察することができる。考察では当主張を維持するデータも示すが、少年マンガにステレオタイプが多いから無価値だとはいうわけではない。むしろ、ステレオタイプを操ることがユーモアを作り出すために効果的であるため、役割語が少

年マンガの提供する読書経験を分析する際に役立てる概念である。こうして、登場人物の出現率・発話率がマンガというメディアを理解するために役立てる情報だと示す⁽²⁾。

2. 調査法

本調査に活用されているコーパスは、マンガの言語的特徴を分析するために作成したものであり、幅広い影響力があると考えられる作品の第1～第3巻に限定した(表1)。人気の指標として、PHP 研究所(2013)が発表した2007年7月～2008年7月の売上ランキングおよび筆者が行った高校生マンガ読書意識調査を参考にした。すべての文字情報が対象とされ、「台詞」「考え事」「ナレーション」「オノマトペ」「背景・テキスト」「背景・台詞／考え事」「コメント」「タイトル」という8つの枠によって分類された。本調査では、吹き出しに見られる会話文の「台詞」のみを対象としたが、文字情報の分類の詳細については、Unser-Schutz(2011a; 2011b)を参照したい。なお、以降はカッコなしで台詞と記すが、あくまでも本コーパスの分類枠でいう「台詞」を指している。

表1：コーパスのサンプル

ジャンル	題 名	作 者	掲載雑誌	出版社	連載開始	連載終了
少女マンガ	僕等がいた	小畑友紀	別コミ	小学館	2002年10月	2012年2月
	君に届け	椎名軽穂	別冊マーガレット	集英社	2005年9月	—
	NANA	矢沢あい	Cookie	集英社	1999年10月	—
	のだめカンタービレ	二ノ宮知子	Kiss	講談社	2001年7月	2009年10月
	ラブ★コン	中原アヤ	別冊マーガレット	集英社	2001年9月	2006年12月
少年マンガ	DEATH NOTE	大場つぐみ・小畑健	少年ジャンプ	集英社	2003年12月	2006年5月
	銀魂	空知英秋	少年ジャンプ	集英社	2003年12月	—
	名探偵コナン	青山剛昌	少年サンデー	小学館	1994年1月	—
	NARUTO -ナルト-	岸本斉史	少年ジャンプ	集英社	1999年11月	2014年11月
	ONE PIECE	尾田栄一郎	少年ジャンプ	集英社	1997年8月	—

コーパスは全部で688,342字から成っているが、そのうち、台詞が499,968字という大半を占めている。登場人物の役割の分析では、登場人物の人数および各々の登場人物の台詞の割合を参考にした。台詞の発話者は、「男性」・「女性」・「両方／不明」・「オノマトペ」・「動物」に分類されたが、ここでは、「男性」・「女性」の台詞のみを対象にする。さらに、台詞の量によって、1ページに対する台詞量が平均して約6.5字であるため、第1巻～第3巻まで150字未満という発話量は、複数ページを渡る複雑かつ継続的な会話に参加しないことを示していると考えられることから、登場人物を合計150字以上の発話がある「区別可能登場人物」と150字未満の「エキストラ」に分類した。なお、「主人公」や「主要人物」といった表現の代わりに、あえて聞き慣れない「区別可能登場人物」としたのは、エキストラを狭義に定義したため、物語上の主たる役割を果たしていないと思われる登場人物も「エキストラ」以外のグループとして扱う必要があるからである。

3. 調査結果

登場人物の数と性別・種類

表2に示されるように、少年マンガでは、平均して登場人物の数が121人見られるが、少女マンガでは、それがたった72人という結果となった。また、少女マンガでは、女性の登場人物と男性の登場人物の比率が比較的均等であり、女性と男性の登場人物の数には強い相関が見られる、つまり、女性の登場人物が多ければ、男性の登場人物も多いという結果となった($r(3) = .967, p < .01^*$)。それに対し、少年マンガでは男女の比率が不均等で、男性の登場人物の方が極端に多い。表2では、男女の比率を示しているが、最もずれが激しい「ONE PIECE」では、1人の女性登場人物に対し、22.2人の男性登場人物が見られる。比較的均等な比率を示している「名探偵コナン」でも、2対1の比率と、男性登場人物がより多く見られる。この点は、男女登場人物の比率がほぼ1対1である少女マンガとの大きな差だと言えよう。なお、すべての表では、比率が多い性別をベースにして計算したものである。

表2：各シリーズにおける登場人物数とその男女比率

ジャンル	作 品	性 別				総計	男女の比率
		男 性		女 性			
少女マンガ	僕等がいた	26	42.62%	29	47.54%	55	1.0 : 1.1
	君に届け	47	41.59%	52	46.02%	99	1.0 : 1.1
	NANA	22	42.31%	16	30.77%	38	1.4 : 1.0
	のだめカンタービレ	59	45.74%	56	43.41%	115	1.1 : 1.0
	ラブ★コン	27	32.93%	27	32.93%	54	1.0 : 1.0
	集 計	181	41.42%	180	41.19%	361	1.0 : 1.0
少年マンガ	DEATH NOTE	119	75.32%	19	12.03%	138	6.3 : 1.0
	銀魂	104	76.47%	14	10.29%	118	7.4 : 1.0
	名探偵コナン	61	48.80%	31	24.80%	92	2.0 : 1.0
	NARUTO -ナルト-	42	65.63%	4	6.25%	46	10 : 1.0
	ONE PIECE	200	87.72%	9	3.95%	209	22.2 : 1.0
	集 計	526	73.98%	77	10.83%	603	6.8 : 1.0
総 計		707	61.59%	257	22.39%	964	2.8 : 1.0

この傾向は、エキストラと区別のできる登場人物の数で見るとなお顕著になる。どの作品でも、区別可能登場人物よりもエキストラの登場人物の方が多かったが、区別可能登場人物とエキストラの間の差が最も顕著な「ONE PIECE」では、1人の区別可能登場人物に対し、5.5人のエキストラが出現するという結果になっている。表3だけ観察すると、少女マンガよりも少年マンガの方が、ギャップのある比率を占めしているようだが、全体的に区別可能登場人物とエキストラの数の間では明確な関係が見られず、少女マンガでは、区別可能登場人物とエキストラの間では有意傾向の相関($r(3) = .842, p = .074^*$)がたしかに確認できたとは言え、もっとも作品数が限られており、明確な傾向を測るのには不十分だと思われる。(少年マンガでは区別可能登場人物とエキストラの間では、有意な差が見られなかったのである。)

表3：各シリーズにおける区別可能の登場人物とエキストラ

ジャンル	シリーズ	区別可能登場人物 (I)			エキストラ (E)			IとEの比率
		人数	字数	1人：平均字数	人数	字数	1人：平均字数	
少女マンガ	僕等がいた	15	32,150	2,143.33	40	1,133	28.33	1.0 : 2.7
	君に届け	22	41,391	1,881.41	77	3,215	41.75	1.0 : 3.5
	NANA	17	51,381	3,022.41	21	984	46.86	1.0 : 1.2
	のだめカンタービレ	24	36,750	1,531.25	91	2,889	31.75	1.0 : 5.8
	ラブ★コン	13	45,804	3,523.38	41	1,444	35.22	1.0 : 3.2
	集 計	91	207,476	2,279.96	270	9,665	35.80	1.0 : 3.0
少年マンガ	DEATH NOTE	27	58,719	2,174.78	111	4,478	40.34	1.0 : 4.1
	銀魂	37	48,321	1,305.97	81	3,769	46.53	1.0 : 2.2
	名探偵コナン	38	61,233	1,611.39	54	1,995	36.94	1.0 : 1.4
	NARUTO -ナルト-	20	37,998	1,899.90	26	926	35.62	1.0 : 1.3
	ONE PIECE	32	52,569	1,642.78	177	5,996	33.88	1.0 : 5.5
	集 計	154	258,840	1,680.78	449	17,164	38.23	1.0 : 2.9
総 計		245	466,316	1,903.33	719	26,829	37.31	1.0 : 2.9

また、少年マンガでは、平均して30.8人の区別ができる登場人物が見られるが、そのほとんどが男性であった(表4)。実際に、最も少ない場合では、女性の区別可能な登場人物がたった2人という作品(「NARUTO」)もある。多い場合でも、女性の区別可能な登場人物の数は12人に留まっており、区別可能な登場人物の32%を満たない(「名探偵コナン」、

男性の区別可能登場人物26人)。それに比し、少女マンガでは男女の比率が比較的均等で、18.2人で区別可能な登場人物の数が全体的に少ないとは言え、少ない場合でも男性の登場人物が7人もいた（「君に届け」、「僕等がいた」）。実は、残りの3作品では、男性の区別可能登場人物の数が女性の数を上回っており、1人の女性登場人物に対し、1.6人（「ラブ★コン」）～2.4人（「NANA」・「のだめカンタービレ」）の男性登場人物が見られることが分かった。

表4：各シリーズにおける区別可能の登場人物の性別分布

ジャンル	題 名	区別可能登場人物			男女の比率
		男性	女性	総計	
少女マンガ	僕等がいた	7	8	15	1.0 : 1.1
	君に届け	7	15	22	1.0 : 2.1
	NANA	12	5	17	2.4 : 1.0
	のだめカンタービレ	17	7	24	2.4 : 1.0
	ラブ★コン	8	5	13	1.6 : 1.0
	集 計	51	40	91	1.3 : 1.0
少年マンガ	DEATH NOTE	23	4	27	5.6 : 1.0
	銀魂	30	7	37	4.3 : 1.0
	名探偵コナン	26	12	38	2.2 : 1.0
	NARUTO -ナルト-	18	2	20	9.0 : 1.0
	ONE PIECE	26	6	32	4.3 : 1.0
	集 計	123	31	154	4.0 : 1.0
総 計		174	71	245	2.5 : 1.0

字数の性別分布

表5を見るとわかるように、両ジャンル総計の男性の登場人物が全字数の64.71%を占めている。そのことは、少年マンガにおいては男性の登場人物が台詞の約83%に達していることが原因であろう。主人公の性別が、想定されている読者層に合わせられている、つまり少年マンガの主人公が主に男性であり、少女マンガの主人公が主に女性であると考えれば、少年マンガで見られるこの歪みが多少説明されるであろう。実際に、雲野（2006）も、主人公と読者層のジェンダーが合致していない作品は、少女向けコミック誌でも、少年向けコミック誌でも稀だと指摘している。しかしながら、同様な歪みが見られるとは言え、少女マンガでは同程度の大きな差が見られない。少女マンガでは、女性の登場人物が平均して57.24%で大半ではあるが、男性と女性の台詞の割合が比較的均等だと言えよう。むしろ男性の方が、台詞が多いという作品もあった。「のだめカンタービレ」では、男性の登場人物が61.35%となっているが、これはおそらく主人公が男性（千秋）だからであろう。タイトルに「のだめ」と野田めぐみのあだ名が入っていることもあり、「のだめカンタービレ」の主人公がのだめだという印象が強いのかも知れないが、内面性も持ち、物語に大きくかかわっていることを考えると、のだめよりも千秋の方が中心的だと言えそうである。のだめより台詞が多い（千秋：全体の24.25%、のだめ：22.60%）のみならず、千秋が内面的なモノローグに相当する「考え事」の大半（78.71%）を占めているのに対し、のだめが4%強に過ぎないのであり、彼女の内面がほとんど読者に明かされていないとも言えよう。実は、「考え事」の多い登場人物の2位にも入らず、峰（6.28%）と真澄（5.14%）に次いで4位となったため、内面性という基準でいうのであれば、のだめは主人公からほど遠いものである。こういったことを踏まえると、「のだめカンタービレ」は少女マンガでありながらも主人公が男性だという稀な例であり、当然というべきか、男性による台詞の量がそれだけ多くなっている。

表5：登場人物の性別による字数分布

ジャンル	性別	字	数
少女マンガ	男性	91,481	41.67%
	女性	125,660	57.24%
	両方／不明	2,173	0.99%
	オノマトベ	194	0.09%
	動物	5	0.00%
	集計	219,513	
少年マンガ	男性	232,026	82.73%
	女性	43,978	15.68%
	両方／不明	2,202	0.79%
	オノマトベ	1,697	0.61%
	動物	552	0.20%
	集計	280,455	
総 計	男性	323,507	64.71%
	女性	169,638	33.93%
	両方／不明	4,375	0.88%
	オノマトベ	1,891	0.38%
	動物	557	0.11%
	集計	499,968	

また、台詞が最も多い男女の登場人物の台詞の量が、少年マンガと少女マンガで異なることも分かった。対象の少女マンガの全作品では、10%以上の台詞を占めている登場人物が男女最低1人ずつ見られた（表6）。女性で台詞が最も多かったのは、「ラブ★コン」のリサとなったが、最低でも、22.60%を占めている（「のだめカンタービレ」ののだめ）。男性台詞が最も多かったのは、「僕等がいた」の矢野であった。メインの男性登場人物の台詞が最も少なかったのは、「NANA」の章司（12.77%）であったが、この割合が比較的低いのは、「NANA」は、他の少女マンガ作品と比し、男性の登場人物が多いことにあって考えられる（表3）。それに対し、少年マンガでは、全台詞の10%を越える台詞数のある女性登場人物が見られたのは2作品のみで、多くてもたった10.16%に留まっている（「ONEPIECE」のナミ）。「ONEPIECE」の主人公・ルフィの台詞の量が、作品内の全台詞の16.30%で比較的少ないが、「ONEPIECE」は、最も登場人物（209人）が多い作品でもある（表3）。

表6：最も台詞の多い登場人物の性別による字数分布

ジャンル	題 名	男 性			女 性		
		名前	字数	% Text	名前	字数	% Text
少女マンガ	僕等がいた	矢野	9,999	29.81%	七美	11,999	35.78%
	君に届け	風早	6,381	14.05%	爽子	12,827	28.25%
	NANA	章司	6,722	12.77%	奈々	17,059	32.40%
	のだめカンタービレ	千秋	9,733	24.25%	のだめ	9,069	22.60%
	ラブ★コン	大谷	12,188	25.51%	リサ	17,976	37.62%
少年マンガ	DEATH NOTE	月	18,607	28.81%	ナオミ	2,518	3.90%
	銀魂	坂田	12,424	23.62%	神楽	3,370	6.41%
	名探偵コナン	コナン	13,846	21.62%	蘭	6,455	10.08%
	NARUTO -ナルト-	カカシ	9,139	23.16%	さくら	3,508	8.89%
	ONE PIECE	ルフィ	9,742	16.30%	ナミ	6,071	10.16%

4. 考 察

4.1 男女の登場人物とジャンルの関係

藤本（2008）が論じるように、少女マンガは、女性のための、女性によるメディアであることは確かであるが、上記の結果から明らかになったように、少女マンガでも、男性登場人物が頻繁に見られ、重要な役割を果たしているとも言えよう。近年では、少年マンガが、男性のみならず、女性にも読まれており、幅広い読者層を占めているのだが（Allen & Ingulsrud, 2005; 萩野, 2001等）少なくとも、異性の表現ということに限って言えば、少年マンガの方が、同様に「男性のための、男性によるメディア」だというべきである。というのは、上記で観察されたように、少年マンガでは、女性登場人物がほとんど見られず、むしろ排他的だとさえ言えるのではないであろうか。

当然、本論の主たるデータとして活用されたコーパスの対象作品の代表性を問うことも可能である。すなわち、ここで扱われた作品が、それぞれのジャンルをどれ程正確に反映しているのかが、重要な問題なのである。たしかに、作品のテーマには一定の偏りが見られることは否定できない。とくに対象の少女マンガ群では5作品中3作品の場面設定が高校で、残り2作品も、大学（「のだめカンタービレ」）と大学／社会人生活（「NANA」）だということで、どれも現実世界かつその中でも学校という特殊な場面設定となっている。それに対し、少年マンガ群では、5作品中3作品が別世界という場面設定となっており、場ということに限定すれば共通点が少ないのかも知れない。また、現実世界設定の2作品でも、ファンタジー的要因が豊富で、実際に現実世界を描いていないことも指摘できる（「名探偵コナン」「Death Note」）。

こういったことから、上記で明らかになった差が少女マンガと少年マンガとでは本コーパスの対象作品の中で描かれている世界がそもそも違う、ということによる可能性がある。ところが、少年マンガでは全体的に登場人物の数が多いものの、女性登場人物が少ない、という傾向がより一般的だと思われる根拠がある。筆者が現在コーパスを拡張しているが、場面設定による差を最低限に制限するために、アクション場面が多い少女マンガの例として末次由紀の「ちはやふる」、また学校設定の少年マンガとして日向武史の「あひるの空」を追加対象としている。正確な比較は不可能だが、第1巻のみを観察したところ、「ちはやふる」も「あひるの空」も、上記と同様な傾向にあることが明らかである。すなわち、「ちはやふる」では女性の登場人物が全台詞の45.89%を占めているのに対し、「あひるの空」では男性の登場人物が全台詞の84.67%を占めており、上記の傾向を既に反映していると言えよう。⁽³⁾ むろん、物語の展開に連れて登場人物の比率が変わる可能性があるが、既に分析済の10作品の第1巻に限定しても、少年マンガでは男性登場人物が台詞の86.60%、少女マンガでは女性登場人物が台詞の53.64%を占めている。場面設定の影響を完全に否定することはできないが、このように、設定が類似している場合でも、少年マンガと少女マンガとでは登場人物の男女比率が大きく異なる。

少年マンガと少女マンガで見られるこの差は、部分的に物語上の差によって説明できるであろう。少女マンガの特徴の一つは、男性との（恋愛）関係を中心にしながら、女性の成長を見届けることにあるとされている（藤本, 2008）ことが重要である。恋愛に重点を置くことは、やはり異性をより多く登場させることを意味していることだと考えられ、少女マンガの均等な登場人物の比率を生み出している可能性がある。それと比し、恋愛を中心にした少年マンガはないわけではないが、本コーパスの対象作品では、恋愛を中心的な軸にしている作品はないことも認めざるを得ない。

しかし、恋愛が中心でなければ、男女の割合が不均等になると思うのかも知れないが、そうではないようである。現在では、少女マンガといえば恋愛、というイメージが根強いが、少女マンガのルーツは、実は戦前の少女文学や、その後の少女向け雑誌にあるとされており、それらのメディアの中では、女性間の友情がとくに重要なテーマとなっていた（Shamoon, 2012）。実は、本コーパスに入っている少女マンガの作品でも、恋愛よりも友情が中心的だと考えられる作品もある。「君に届け」と「NANA」の2作品では、恋愛はたしかに物語の発展に重要な役割を果たしているが、友情の方が、軸を成しているとも主張できよう。

とくに「NANA」が、主人公の一人である奈々が振り返りという形でもう一人の主人公のナナに（無音に）話しかけていることから始まっているが、奈々のそういった振り返りが、作品の全章を結ぶ要素の一つである。「君に届け」では、物語が発展するのに伴い、恋愛がますます重要な軸になっていくが、少なくともコーパスの対象である第1巻～第3巻では、主人公である爽子が、友達を作っていくことが中心的であり、恋愛要素がまだほとんど見られない。男性との友情にも視野を広げれば、「のだめカンタービレ」も友情が中心的な軸を成している作品であろう。たしかに、千

秋が自分の彼女だとのだめが頻繁に主張するが、それは最初ギャグ同然で、二人の間には恋愛というよりも友情が萌芽していくことが、物語の主たるテーマだと言えよう。(むしろ、恋愛が最も中心であると考えられる「僕等がいた」では、主人公の七美を除いて台詞の10%を占める女性登場人物がいないのである。)

このように、恋愛が主たるテーマでなくても、少女マンガでは男女の登場人物がほぼ均等に見られるが、同様に友情が主たるテーマとなっている少年マンガでは、友情はあくまでも男性と男性の間で見られるものであり、女性登場人物の欠如からも示されているように、女性との友情はほとんど描かれていないことが分かる。実は同様な排他的な現象が他のメディアでも見られるようである。例えば、ある種類の男性向けファッション雑誌では、「男性へのアクセサリーとしても」女性のイメージがほとんど見られないと Clammer (1995, p201) が指摘している。また、少年マンガはヒーローが中心的事であることや、ホモソーシャル・ファンタジー、つまり異性同士の絆を強化するというスポーツ新聞(中村, 2008)との類似点も多いようである。

4.2 登場人物とステレオタイプに基づいた言葉遣い——役割語との関係

上記で明らかになった登場人物の比率は、実は登場人物の言葉遣いに対しても、非常に重要な影響をもたらしているのだと考えられる。というのは、男性向けコミック誌に見られる女性登場人物は、性格・役割・職業に関して非常にステレオタイプ的であることが指摘されている(Ito, 1994)が、少年マンガに見られる女性登場人物の言葉遣いも、ステレオタイプ的だという仮説が成立する。近年では、登場人物のイメージに沿った言葉遣いだという役割語(金水, 2003, 2007b, 2011)が、日本の言語学的研究の中で注目を浴びているテーマの一つである。役割語の典型的な例は、いわゆる博士ことばだと言えよう。「名探偵コナン」(第2巻: 7)の台詞と考え事の抜粋1に見られる阿笠博士の言葉遣いである。なお、斜体は「考え事」を示し、太字は筆者による強調である。また、先頭の数字は便宜上に付加したもので、「/」は同一吹出し内の改行を示す。

抜粋1

- 1 コナン: ———、/恨むぜ/博士……
- 2 コナン: しょ、小学校!?
- 3 阿笠: おお!/転校の手続きは、/ワシがしといて/やったぞ!!
- 4 コナン: な、/なんで/オレが!?
- 5 阿笠: いくら中身が/高校生といっても、/外見は小学一年生/じゃ!!/学校に/行かんと、/怪しま/れる!!
- 6 コナン: でもよー……
- 7 阿笠: おお! そういえば/できとるぞ!!/君に/頼まれとった、/犯人を/捕まえる/メカ……
- 8 コナン: ホ、/ホント!!

太字にした部分(一人称「ワシ」、変種のコピュラ「～じゃ」、変種的生活形「～かん」「～とる」「～とった」)が博士ことばと思われるものであるが、とくに3行目の「ワシ」がここでコナンの「オレ」と対照的で、それぞれのキャラクター設定の差が観察できる。実際に、「ワシ」や「～じゃ」は、どれも通常リアルな会話で見られることが少ないが、金水(2003)や黒崎(2011)が観察したように、こういった言葉遣いは、マンガでは頻繁に阿笠博士と同様な「頭がよく、風変わりの博士」が用いる。

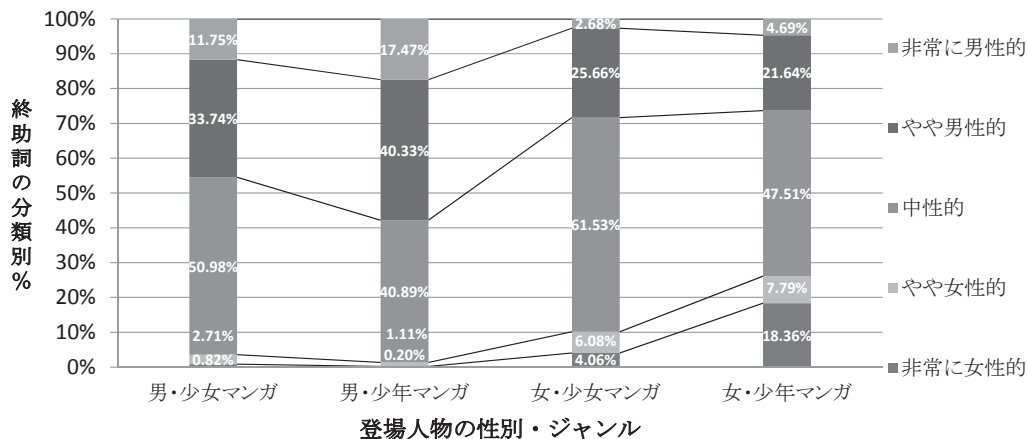
役割語は言語学のみならず、心理学や文学研究にもかかわる学際的に活用できる概念であるが、金水(2007a)自身が指摘するように、役割語がマンガの不可欠の一部であるという。しかし、すべての登場人物が役割語を用いるというわけではない。実は、役割語を使うことには一定のコスト・パフォーマンスがあるという(金水, 2003)。ステレオタイプ的なイメージを維持するために、統一した言葉遣いが望ましい、つまり、役割語の活用を中断してはいけないことになるが、日常的な言葉遣いではない分だけ、作者の注意が必要となる。もし途中から言葉遣いが変わったとしたら、それまでの努力が台無しになってしまう。ところが、周辺的な登場人物の場合は、統一した言葉遣いを保つのがさほど難しいものではないであろう。というのも、ほとんど台詞がないから、統一させる必要があるものも少ないわけである。しかし、中心的な登場人物の場合は、台詞の数も増え、注意しないといけない場面もそれだけ多くなる。最後までそれを

見届ける必要があるが、作者にとって、その注意が非常に大きな負担になりかねない。

この点を踏まえ、上記の比率をもう一度考察すると少女マンガよりも少年マンガの方が、役割語を頻繁に用いるという仮説が成立するであろう。なぜならば、少女マンガと比し、少年マンガの方が、登場人物が多く、当然の結果として、周辺のエキストラも多いのである。また、関連した仮説として、女性がとくに役割語を用いやすい、ということも言えよう。なぜならば、少年マンガで見られる女性登場人物がほとんど見られず、見られたとしても、周縁的である可能性が高いからである。実際に、コーパスを用い、役割語として用いられやすい終助詞の分布を調べたところ、上記の仮説が2つも、維持できると思われる。本稿では詳細な分析をすることはできないが、ChaMameを用い、形態素解析を行って、McGloin (2005) や Okamoto (1995)、Ueno (2006)、Sturtz Sreetharan (2004) 等を参考にし、終助詞を「非常に男性的」・「やや男性的」・「中性的」・「やや女性的」・「非常に女性的」に分類した。

その結果の一部は図1に示されているが、ここで注意したいのは、女性による非常に女性的な終助詞（「～かしら」や上がりイントネーションの「～わ」）と男性による非常に男性的な終助詞（「～ぜ」や命令の「～な」）の分布である。実はジャンルと性別関係なく、最も頻繁に見られた終助詞の種類は中性的なものだったが、その中に、終助詞が付いていない動詞の普通体といったデフォルトが含まれているが、その他の終助詞の詳細を見ると、少女マンガと少年マンガとでは、登場人物、そしてとくに女性の言葉遣いが異なることがあることに気づく。

図1：終助詞の種類と登場人物性別とジャンルによる分布



まずは、少女マンガでは、非常に女性的な終助詞は全例の4%強に過ぎないが、少年マンガでは、それが4.5倍以上高い18.36%を占めている。Okamoto (1995) や小林 (1993) が報告しているように、非常に女性的な終助詞が若い女性の間ではほとんど使われなくなっているのに、少年マンガでは、最も女性的だとされている終助詞の一つである「～わ」だけでも、女性登場人物による終助詞の6.94%を占めている。この点に関しては、少年マンガの女性登場人物の言葉遣いは、現実的な言葉遣いからかなりかけ離れていると思われる、つまり、役割語的だと言えよう。その一方、少女マンガでは、「～わ」は全例の1.84%に留まっており、より現実に近い言葉遣いのようなものである。同様なことが男性の言葉遣いについても言えそうである。少女マンガでは、非常に男性的な終助詞は全終助詞の17%を超えているのに対し、少年マンガでは、その割合は12%弱に留まっている。この結果から、少年マンガの男性登場人物の言葉遣いが、少女マンガのそれより男性的だと言えそうだが、Sturtz Sreetharan (2004) の研究で明確になったように、実際の会話では、非常に男性的な終助詞がさほど使われない。実は、Sturtz Sreetharan (2004) の結果を考慮すると、少女マンガの男性登場人物でも、実際の言葉遣いよりも多少男性的だという印象も受けるが、それでも少年マンガよりも実際の言葉遣いに近いと考えられる。

実際に使われている終助詞をより詳細に分析する必要があるが、こういったことから、男女問わず、少女マンガで見られる言葉遣いがよりリアルなのに対し、少年マンガで見られる言葉遣いはより役割語的だと言えそうなのである。ところが、少年マンガでは役割語がより多いことは、ジャンルとしての性質にとっても重要な意味がある。役割語というのは、ある意味では、「即席キャラクター」を作り出すものとも言えるが、役割語を活用することにもある弱点がある。

すなわち、リアル性に欠けている分だけ、感情移入がしにくいと思われる。登場人物に対する同情を感じるために、その登場人物がリアル、つまり現実的でなければならないという。ところが、役割語は、定義上、イメージに沿った言葉遣いであり、むしろ、リアル性があえて欠けている。その結果として、役割語を用いる登場人物が、最初から感情移入の対象から除外されている。

「銀魂」の神楽はそのよい例である。神楽は原則として、「～ある」を終助詞として使うという「中国系」の片言日本語を話すが、彼女は中国人でもなければ、そういった言葉遣いが実際の中国人話者の特徴だとも言えない。しかし、そういった言葉遣いを用いることによって、自分が外国人（彼女の場合は、宇宙人）であることを簡単に示すことができ、「外国人のコード」のような役割を果たしている（外国人の片言的役割語について、金水（2008）を参照したい）。ところが、物語の中で神楽の背景が紹介され、悲劇的な過去も知られるが、「銀魂」は結局コメディであり、読者を感動させることはあるとはいえ、主たるテーマなのではない。実際に、彼女の過去が描写される場面も、ユーモアを用いて表現され、決して真剣すぎる扱いを受けない。ところが、興味深いことに、片言しかできないはずの彼女は、相手をつっ込んだり、相手に対する嫌味を発言したりするときは、流暢な日本語になるのである。その一例は、神楽が初めて主人公の一人・新八に出会う場面から取った、下記の抜粋2（第1巻：100）である。

抜粋2

- 1 神楽：気にしないネ／江戸の人／皆そうアル
- 2 神楽：人に無関心／それ 利口な／生き方
- 3 神楽：お前のよーな／おせっかいの方が／馬鹿ネ
- 4 神楽：でも私／そんな馬鹿の方が／好きヨ
- 5 神楽：お前は嫌いだけだな
- 6 新八：アレ？ 今／標準語で辛辣な言葉が聞こえたよーな
- 7 神楽：私 メガネ男／嫌いなんだよね
- 8 新八：オイいい／キャラ変わっ／てんぞ！！

片仮名の「ネ」「ヨ」、終助詞の「アル」、助詞・コピュラの欠如（「無関心」、「それ」、「生き方」の後に「だ」が抜けていること）が、神楽の通常の言葉遣いの特徴の一つだが、5行目では、突然本音（新八が嫌いだということ）を言ったところ、標準的な日本語に切り替えることに注意したい。上述した通り、普段ならば、登場人物が通常とは異なる言葉遣いを用いることは、遮断的な行為であり、それまで持たれていた登場人物像とのズレが生じることから読者が違和感を抱える可能性が高いため、望ましいものだと思われる。しかし、神楽は、最初から感情移入の対象としてではなく、コメディという前提で笑いを促す登場人物の一人である。その文脈では、違和感を抱えることは悪いことではなく、むしろギャグの資源になる。実際に、上記の抜粋3のように、彼女の言葉遣いが変わったことに気付くまわりの登場人物もそれを突っ込むことがあり、新しいギャグの機会になる（6行目、8行目）。

この一貫性への欲求が、場合によって奇妙な形で効果的に活かされることもある。その例として「名探偵コナン」の一場面（抜粋3：第3巻：173）を挙げたい。この場面では、新一のことを心配している蘭を安心させるために、阿笠博士がコナン（＝新一）に頼まれ、変声機を使って代わりに電話しているところが描かれている。設定として、コナンが蘭の横に立っており、電話のやり取りを見ている。抜粋では、「(電話)」は電話で発した台詞、「(思考)」は登場人物の考え事、「(振返り)」は他の登場人物（阿笠博士）がある場面を振り返り、他者のことばを思い出していることを指している。蘭の反応（2行目）からも分かるように、阿笠博士の声そのものが新一のと認識され、相手が充分誤魔化せるものになっている。もしこの場面がそれで終わっていれば、ユーモアのツボがとくにないまま、ただ蘭が再び安心し、新一が引き続き自分の身に起きた事情を説明せずに済んだことに違いない。ところが、気を許したのか、次のコマで致命的ともなりかねない失敗を起こしてしまう。それは、つい自分の普段の言葉遣いに戻ることであった。5行目では、人称代名詞の「ワシ」から「オレ」に変え、強く男性的とされている「～のか」もあえて用いたのだが、6行目・10行目では、博士ことばの「～だの」と「～とんのか」が戻っている。

抜粋 3

- 1 阿笠（電話）：よお蘭！／ひさしぶり！
- 2 蘭（思考）：し、／新一……!?
- 3 蘭（電話）：うそ……
- 4 蘭（電話）：だって／新一は／……
- 5 阿笠（電話）：おいおい／もうオレの声を忘れちゃったのか？
- 6 阿笠（電話）：薄情な奴／だの——
- 7 阿笠（思考）：——ったく／新一の奴目……
- 8 コナン（振返り）：たのむ博士!!／蘭に正体が／バレそうなんだ!!／この変声機使って／オレの声で蘭に／電話してくれ
- 9 阿笠（思考）：余計な／世話を／かけさせ／おって……
- 10 阿笠（電話）：おい／聞いとんのか／蘭？／蘭？
- 11 蘭（電話）：……
- 12 蘭（電話）：バッカね——／わたして！／なんか勘違い／してたみたい！
- 13 蘭（電話）：ううん／なんでも／ないの……
- 14 コナン（思考）：サ、／サンキュー／博士……
- 15 蘭（電話）：ねえ、なんか新一／しゃべり方が／ジジくさく／なってない？
- 16 阿笠（思考）：ほっとけ……

ここで不思議な矛盾が生じていることに注意したい。それは、阿笠博士の本当の言葉遣いからすると、実は「オレ」の方が遮断的なはずだが、新一を演じている以上、自分の通常な言葉遣いが遮断的になる。実際に変だと気付いた蘭が言葉遣いについて「新一」をつっこむ（15行目）が、声こそが唯一無二だという（ここでは不正な）確信もあり、新一だと信じていることに変わりはない。つまり、この言葉遣いが遮断的であることが分かるのは、蘭の突っ込みも阿笠博士の若干動揺している様子も、両方が見える読者のみである。結果的に、このギャグが外から見ている読者の特権だとも言えよう。ところが、変声機のように発明品を提供すること等で、阿笠博士が物語上では大きな役割を果たしているが、彼自身の背景がほとんど知られておらず、多面的な登場人物にはなり切れていない。振り回されてかわいそうだという感想を覚える読者もいるかも知れないが、多面性に欠けている以上、神楽と同様に感情移入対象外だと思われる。実際に阿笠博士が通常徹底的に博士ことばを用いるが、その結果として、上例の如く、遮断的な用法が目立ち、笑いを促すのに効果である。

「銀魂」や「名探偵コナン」の場合、役割語の遮断がユーモアを利かすために上手に利用されているが、それを際にして、対象の登場人物に対する感情移入が求められていないのが重要である。コーパスに入っている他の少年マンガが純粋なコメディーだとは言えないが、登場人物よりも、アクションが中心的である。その結果として、登場人物に対する感情移入よりも、アクションがスムーズに進むことが重要である。この点は、他の作品でも役割語的だと思われる要素が頻繁に見られることに反映されているであろう。また、こうして見ると、少女マンガと少年マンガの特徴の一つは、登場人物と読者との関係にある、という主張も自然に導かれるであろう。すなわち、役割語が比較的少ない少女マンガでは、登場人物の言葉遣いがよりリアルであり、感情移入のしやすい状態となっていると言えよう。それに反し、少年マンガでは、役割語がより豊富で、感情移入が比較的難しいようである。

5. 結 論

上述したことをまとめると、少女マンガと比し、少年マンガの方が、登場人物が多く、ステレオタイプに基づいた役割語が出現しやすくなっていると言えよう。また、少年マンガは登場人物が多いにもかかわらず女性登場人物が極めて少ないため、少年マンガにおける女性登場人物の方が、役割語を活用する傾向が強いということを論じた。これらを踏まえると、登場人物の現実離れたことば遣いが、言語的ステレオタイプの普及と強化に働いているという主張が自然に導かれそうである。しかしながら、そういった解釈が、若干単純すぎる恐れがある。本結論をステレオタイプの普及

と解釈すると、役割語の用法が否定的な見方に陥る。ところが、そもそも感情移入が望ましいことなのかという疑問の余地がある。少年マンガでは感情移入がしにくいことが多いと否定的に解釈する前に、感情移入ができない（もしくはできる）ことが、物語の構造等にどのような影響をもたらすのかを理解する必要がある。もっとも、リアルな言葉遣いの活用が少女マンガの親密空間を作り出すために役立っていると考えられるが、感情移入することが読者にとって精神的な負担にもなりかねないため、気軽な気持ちで接することが難しい、とも考えられる。

今後の課題としてまた改めて観察する必要があるが、この点に関しては、中村（2008）のスポーツ新聞の分析より役に立つ心得が得られるかも知れない。中村によると、スポーツ新聞は一つの「ホモソーシャル・ファンタジー」、つまり男性間の絆を強化するものであり、典型的な「ヒーロー話」の形式をとっているという。ところが、そこで描写される物語や関係性は現実離れしているが、感情移入を求められないがために、スポーツ新聞が読者にとって重要な逃亡の場として機能していると言える。すなわち、スポーツ新聞は実際の生活を反映しようとしていないため、純粋な娯楽として消費することができる。むしろ、少年マンガでも「男性らしさ」や「持つべき夢」といったことを描写し、とくに若い読者の「お手本」のような役割を果たしていることがあることは否定できないが、少年マンガの登場人物と役割語の活用をこうして再考すると、感情移入しがたいことは、否定的なことよりも、少年マンガと少女マンガの役割そのものを反映しているのではないであろうか。検討すべき点がまだ多く残っているが、このように登場人物の男女比率と台詞の量が、マンガが提供する読書経験とジャンルの有り方を再考するのに刺激的な材料だと言えよう。

注

- 1) 本研究は、立正大学心理学研究の研究助成（個人研究・2013年度）を受け、実施されたものである。
- 2) 本稿の議論の一部を英文の Unser-Schutz (2015) で取り上げたが、新しいデータを追加した他に、とくにより詳しい事例を通して、新たな視点から議論を展開したのである。
- 3) この通り、「ちはやふる」では男性登場人物の方がむしろ女性登場人物より台詞が多いようだが、この傾向が第3巻まで続くのかを確認する必要がある。
- 4) 興味深いことに、コナンは公的な場で「僕」に落ち着いていくが、自分が本当は新一だということを知っている阿笠博士との私的な場では、高校生である新一の「オレ」に戻る。これも、後述する遮断的な用法と関連していると思われる。

参考文献

- Allen, K., & Ingulsrud, J. (2005). Reading manga: Patterns of personal literacies among adolescents. *Language and Education*, **19**, 265-80.
- Clammer, J. (1995). Consuming bodies: Constructing and representing the female body in contemporary Japanese print media. L. Skov & B. Moeran (eds.), *Women, Media and Consumption in Japan*. Richmond, UK: Curzon Press. pp.197-219.
- Clark, R. (2002). Why all the counting? Feminist social science research on children's literature. *Children's Literature in Education*, **33**, 285-295.
- Davies, P. G., Spencer, S. J., Quinn, D. M., & Gerhardstein, R. (2002). Consuming Images: How Television Commercials that Elicit Stereotype Threat Can Restrain Women Academically and Professionally. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **28**, 1615-1628.
- Davies, P. G., Spencer, S. J., & Steele, C. M. (2005). Clearing the Air: Identity Safety Moderates the Effects of Stereotype Threat on Women's Leadership Aspirations. *Journal of Personality and Social Psychology*, **88**, 276-287.
- 藤本由香里 (2008). 私の居場所はどこにあるの？少女マンガが映す心のかたち 朝日新聞出版
- Gross, L. (1991). The ethics of (mis) representation. L. P. Gross, J. S. Katz & J. Ruby (eds.), *Image Ethics: The Moral Rights of Subjects in Photographs, Film, and Television*. Oxford, UK: Oxford University Press. pp.188-202.
- Ito, K. (1994). Images of women in weekly male comic magazines in Japan. *Journal of Popular Culture*, **27**, 81-95.
- 金水 敏 (2003). ヴァーチャル日本語 役割語の謎 岩波書店

- 金水 敏 (2007a). 近代日本マンガの言語 金水 敏 (編) 役割語研究の地平 くろしお出版 pp.97-108.
- 金水 敏 (編) (2007b). 役割語研究の地平 くろしお出版
- 金水 敏 (2008). 日本マンガにおける異人ことば 伊藤公雄 (編) マンガのなかの「他者」 臨川書店 pp.14-61.
- 金水 敏 (編) (2011). 役割語研究の展開 くろしお出版
- 小林美恵子 (1993). 世代と女性語：若い世代のことばの「中性化」 日本語学, 12, 181-192.
- 黒崎佐仁子 (2011). 役割語から考える自称詞「わし」の方言性と出現時期 聖学院大学論叢, 23, 1-14.
- McGloin, N. H. (2005). Sex difference and sentence final particles. In N. Tsujimura (ed.), *Japanese Linguistics Volume 3*. Abingdon, UK: Routledge. pp. 222-238.
- 中村桃子 (2008). ホモソーシャル・ファンタジー——スポーツ新聞の世界. 自然・人間・社会, No.45, 1-23.
- 萩野昌弘 (2001). マンガを社会学する 宮原浩二郎・萩野昌弘 (編) マンガの社会学 世界思想社 pp.134-156.
- Okamoto, S. (1995). 'Tasteless' Japanese: Less 'feminine' speech among young Japanese women. In K. Hall, M. Bucholtz, & M. Bucholtz (eds.), *Gender Articulated: Language and the Socially Constructed Self*. Abingdon, UK: Routledge. pp.297-325.
- 大場美和子 (2001). 教材における無意識の情報：性役割の視点から 日本語教育方法研究会誌, 8, 24-25.
- PHP 研究所 (2013). コミックランキング——過去のランキング 2013年11月16日 <<http://www.php.co.jp/fun/ranking/list.php?genre=f>> (2013年11月16日)
- 斎藤美奈子 (2001). 紅一点論 筑摩書房
- Shamoon, D. (2012). *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girls' Culture in Japan*. Honolulu, United States: University of Hawai'i Press.
- Signorielli, N., & Bacue, A. (1999). Recognition and respect: A content analysis of prime-time television characters across three decades. *Sex Roles*, 40, 527-544.
- Sturtz Sreetharan, C. (2004). Students, *sarariiman* (pl.), and seniors: Japanese men's use of 'manly' speech register. *Language in Society*, 33, 81-107.
- Tetenbaum, T. J., & Pearson, J. (1989). The voices in children's literature: The impact of gender on the moral decisions of storybook characters. *Sex Roles*, 20, 381-395.
- Ueno, J. (2006). *Shojo* and adult women: A linguistic analysis of gender identity in *manga* (Japanese comics). *Women and Language*, 29, 16-25.
- 雲野加代子 (2006). 漫画におけるジェンダーについての考察：恋愛と武闘 大阪明浄大学紀要, No.6, 77-85.
- Unser-Schutz, G. (2011a). Developing a text-based corpus of the language of Japanese comics (*manga*). In S. Rice, H. Baayen, J. Newman, H. Baayen, & J. Newman (eds.), *Corpus-based Studies in Language Documentation, Use, and Learning Corpus-based Studies in Language Documents*. Amsterdam, the Netherlands: Rodopi. pp. 213-238
- Unser-Schutz, G. (2011b). マンガにおける文字表現の視覚的区別とその役割について——手書きの台詞・考え事・コメントを例に 日本マンガ学会2011年大会要旨集, 22-23.
- Unser-Schutz, G. (2015). What text can tell us about male and female characters in *shōjo*- and *shōnen*-manga. *East Asian Journal of Popular Culture*, 1, 133-153.
- Weitzman, L. J., Eifler, D., Hokada, E., & Ross, C. (1972). Sex-role socialization in picture books for preschool children. *American Journal of Sociology*, 77, 1125-1150.
- 谷口秀子 (2013). 子供の本などにおけるジェンダーとジェンダー解消の試み日本語とジェンダー, 13, n.p.
- 田中東子 (2012). メディア文化とジェンダーの政治学——第三波フェミニズムの視点から 世界思想社
- 武田京子 (1998). ジェンダー・アイデンティティと絵本の関連：月刊予約物語絵本「こどものとも」にみられる性差 日本保育学会大会研究論文集, No.51, 638-639.